

# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## DESPORTO FUTURO ENTUSIASMA

**TÍTULO:** Xeno  
**MÁQUINA:** Spectrum

É possível que qualquer dia, no futuro, o jogo de *Xeno* atraia entusiásticas massas de público, mas, enquanto não chegamos a esses tempos, podemos nós entreter-nos, sozinhos ou com um amigo, numa das simulações mais interessantes em que pusemos os olhos recentemente.

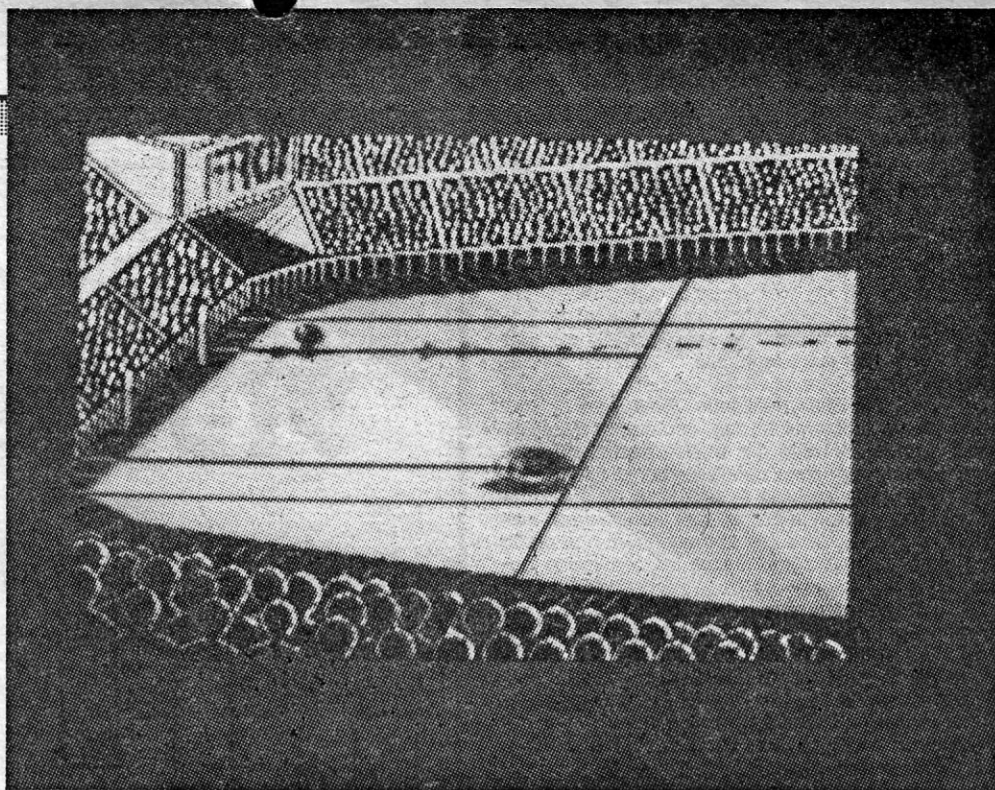
O jogo, dizem as instruções, para dar um pouco de ambiente à noite, foi inventado na gelada lua de lo pelos mineiros, e isso é tudo quanto precisamos saber, além de uma ou outra regra básica para vencer o adversário, seja este humano ou o computador. No essencial, trata-se de conduzir um disco por uma superfície gelada (como um rink de hóquei sobre o gelo), utilizando um outro disco maior, manobrável, que impulsiona o outro até à baliza do adversário.

Aparentemente, *Xeno* é bastante fácil de jogar, mas cedo se verifica que uma tática pouco

apropriada faz entrar golos na nossa baliza mais rapidamente do que desejaríamos. Cada jogador impulsiona o disco à vez — e pode-se escolher o tempo que cada um levará para o «disparar», desde um a nove segundos — e para isso deverá levar um cursor até ao disco pequeno e carregar em *fire*.

Escolhendo tempos mais longos de reacção, é possível planear com mais cuidado os ângulos de jogada, mas isso tanto vale para um como para o outro lado. Com tempos mais curtos, o jogo torna-se extremamente rápido e ainda mais difícil. A nossa posição ideal é procurar manter sempre o disco pequeno entre o nosso impulsor e a baliza do adversário, e se formos fintados o melhor é correr desde logo para defender as nossas redes. Por outro lado, é possível algum «jogo sujo» em *Xeno*, dirigindo o nosso impulsor contra o do adversário, para o afastar de uma boa posição ou colocá-lo temporariamente numa área menos perigosa do campo.

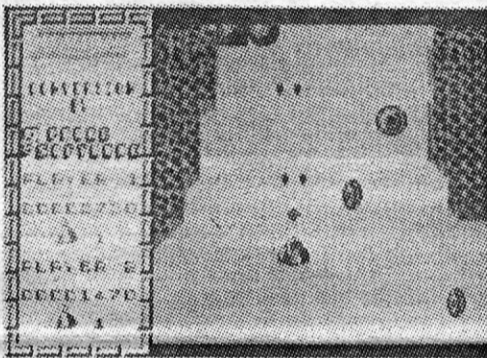
Os gráficos estão muito bem executados, com a área de jogo monocromática, para evitar problemas de atributos, e a assistência mais colorida,



mas numa boa partida não há muito tempo para olhar para as bancadas. A princípio, parece um pouco complicado de dominar, mas, ao fim de algumas jogadas, tudo se torna claro... inclusive os golos que vamos sofrendo!

**GÉNERO:** Acção/simulador  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 4  
**CONSELHO:** A comprar

## ADIVINHA QUEM VEIO DE VISITA



**TÍTULO:** Xevious  
**MÁQUINA:** Spectrum

*Xevious* é jogo já com alguma «idade», um programa de *arcade* da Atari, que recentemente foi lançado pela US Gold para o Spectrum, numa versão em que se cuidou de manter as principais características da original (com limitações já conhecidas), sobretudo na velocidade.

Os apreciadores deste tipo de «tiro ao alvo» deverão gostar de *Xevious*, embora ultimamente tenham aparecido outros do género e de muito melhor qualidade, como *Uridium* ou *Lightforce*. E quem o jogou numa máquina de *arcade*, bem, vai achar-lhe toda a diferença do mundo.

A história é mais ou menos irrelevante, já que se trata, no essencial, de ir destruindo tudo o que aparece pela frente, mas aqui se conta para quem gosta de saber o que está a fazer. A acção passa-se na Terra, num qualquer futuro, quando uma raça alienígena, os *Xevious*, regressa ao planeta que tinham deixado uns bons milénios antes. Os *Xevious* habitaram a Terra antes da última idade do gelo, mas, quando tudo começou a gelar, abandonaram-na e foram procurar um planeta mais acolhedor. Agora, acharam que era tempo de voltar, mas, para seu espanto, verificaram que havia nova raça que não estava pelos ajustes.

A guerra entre os *Xevious* e os terrestres é, portanto, o tema geral do jogo e, aqui, controlamos o piloto de um caça, que tem por missão destruir as instalações alienígenas na superfície do planeta, bem como as naves inimigas, evitando, ao mesmo tempo, e como é óbvio, ser abatido por estas. A acção desenrola-se em *scroll* vertical, com vagas de inimigos convergindo para o nosso caça, e o objectivo final é penetrar na gigantesca nave-mãe dos *Xevious* e destruir o seu reactor. No entanto, antes disso, há muito que fazer, incluindo o bombardeamento das instalações terrestres, para o que há uma tecla própria. É preciso cuidado, no entanto, com uma espécie de espelhos voadores, que vêm ao encontro da nossa nave e devem ser evitados a todo o custo, já que são indestrutíveis.

É muito visto, claro, e há uma infinidade de jogos do género, mas, mesmo assim, *Xevious* ainda consegue manter algum agrado e a atenção suficiente para uma horas bem passadas. Depois, é esquecer e passar ao seguinte.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** Comprar com reservas

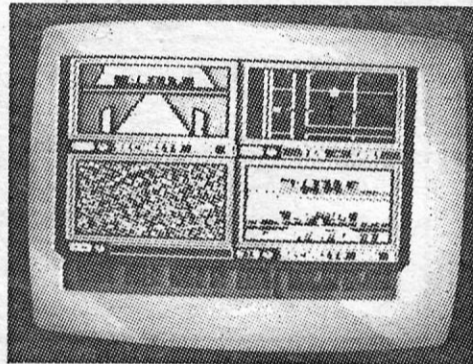
## «HACKER II» DESMONTA CONSPIRAÇÃO

**TÍTULO:** Hacker II  
**MÁQUINA:** Spectrum

Um aviso prévio: para jogar *Hacker II* é necessário bastante paciência e um bom sentido tático, mais ainda do que para o seu antecessor, caso contrário dá vontade de desligar o computador e passar para coisa mais atractiva, ainda antes de perdermos qualquer das unidades de controlo remoto que controlamos.

Mas vamos por partes. A história, primeiro. Depois da experiência de *Hacker*, a CIA, que costuma andar de olho nestas coisas, rapidamente descobre que está perante o maior especialista em penetrar nos segredos dos computadores. Como que por acaso, a CIA descobre também que os soviéticos estabeleceram um plano para desestabilizar as relações entre as nações ocidentais de tal forma que será fácil à URSS controlar o mundo inteiro (claro que o programa é americano!). Esses planos, designados *Doomsday Papers* (*Doomsday* significa «Juízo Final»), estão guardados em instalações secretas e superprotegidas, na Sibéria, mas a CIA conseguiu, também não se sabe como, contrabandear uns robôs (*Mobile Remote Units* — MRU — semelhantes aos de *Kacker*) para o interior das instalações e é com eles que vamos roubar os documentos e entregá-los a um agente que espera no exterior, conforme se pode ler nas instruções da missão, que aparecem no início do jogo. Os MRU não controlados via satélite e a habilidade do especialista em penetrar computadores de defesa dá-lhe acesso aos controlos das videocâmaras de segurança da base. É por intermédio destas que vamos observando o percurso do MRU e as instalações por que passa, havendo a possibilidade de ver de novo uma cena passada, como se accionássemos um gravador de vídeo.

Quando se acaba de carregar o jogo, apanha-se um pequeno susto, porque o «ecran» fica branco e o OK que aparece não é de molde a tranquilizar-nos, mas nada de azares, tudo segue da melhor maneira. Tal como em *Hacker*, é necessário proceder a uma série de identificações, e isto não se trata de simples



rotina ou brincadeira para entreter. Na realidade, convém fixar bem o que vamos fazendo e anotar as respostas certas, porque vamos precisar de saber, a seguir, como controlar os movimentos por meio dos ícones apropriados, que se encontram na parte inferior do «ecran». Os ícones são accionados por meio de um cursor, e é útil perder algum tempo, ao princípio, tentando estabelecer um mapa das instalações, porque é a única forma de progredir satisfatoriamente.

A tarefa não é fácil, porque a base tem as suas medidas de segurança activas, designadamente uns robôs, conhecidos por «Aniquiladores», que desfazem os nossos MRU enquanto o Diabo esfrega um olho. Além disso, há que descobrir as partes do código do cofre, onde se encontra o documento, e abrir os armários onde se encontram também é bico-de-obra.

O jogo está muito bem concebido, os gráficos são bons, o trabalho de programação é um espanto, mas é um jogo, diga-se de passagem, que exige algum tempo até nos habituarmos a ele e ao seu «mecanismo». Conseguido isso, no entanto, torna-se verdadeiramente aliciante.

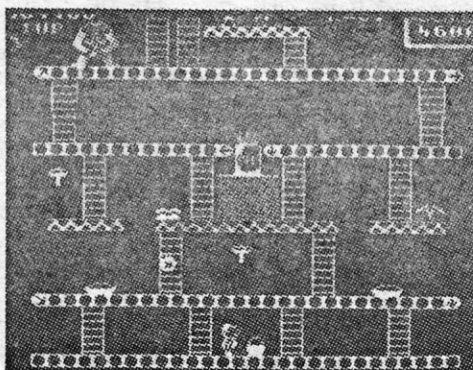
**GÉNERO:** Acção/estratégia  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 9  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar

## UM GORILA NOOUTRA VERSÃO

**TÍTULO:** Donkey Kong  
**MÁQUINA:** Spectrum

Falámos recentemente da versão *Donkey Kong* para Atari e aparece agora esta para Spectrum, que apresenta algumas diferenças (para pior) em relação à outra, designadamente ao nível de gráficos. Além disso, se era aceitável a de Atari, uma conversão directa de *arcade*, mais antiga e típica dos jogos daquela máquina, já o mesmo não se pode dizer para o programa de Spectrum, francamente desactualizado, quando comparado com os jogos de plataformas a que nos habituámos. Acresce o facto de este *Donkey Kong* praticamente nada acrescentar a um outro jogo, *Kong*, aparecido há uns 3 anos.

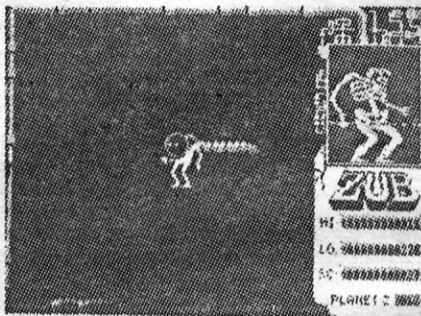
A história diz que o gorila *Kong* raptou uma rapariga e que o herói, *Mário*, deverá ir salvá-la. E *Mário* tenta, enquanto o gorila, do alto, lhe atira projecteis vários para o desencorajar ou eliminar. Na versão Atari «safava-se» a clareza de alguns gráficos, nesta, nem tanto. De qualquer forma, e havendo muito melhor, não se pense que é jogo fácil: na realidade, é até



bastante difícil chegar ao fim, o que exige bastante perícia.

**GÉNERO:** ACÇÃO  
**GRÁFICOS (1-10):** 6  
**DIFICULDADE (1-10):** 7  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar

## A ARTE DE MUDAR DE PLANETA



**TÍTULO:** Zub  
**MÁQUINA:** Spectrum

O melhor de *Zub*, possivelmente, é o *screen* de apresentação, mas a *Mastertronic* habituou-nos a alguns programas com interesse e este não foge à regra, que mais não seja por apresentar alguma originalidade no tratamento de um tema muito velho — as plataformas e a passagem de um local de acção para outro.

A acção passa-se na galáxia *Zub* e começa num planeta, também assim designado, tendo como personagem um *Zub* um pouco diferente dos seus compatriotas, porquanto não é com agrado que segue as suas tendências guerreiras. De facto, os *Zubs* passam a vida a combater contra os *Zubs* de outros planetas da galáxia.

Este que controlamos foi encarregado de uma missão especial, apoderar-se do «Olho Verde», mas é com má vontade que o faz e, para isso, necessita da nossa ajuda.

*Zub* tem que percorrer os planetas do sistema, em busca do «Olho Verde», e para isso tem estações de teletransporte em órbita, em cada um deles, mas prosseguir não é lá muito fácil.

E isto porque cada planeta tem os seus guardas-dróides, uns mais agressivos outros menos, mas todos a evitar (uns tiritos também ajudam). Passar de planeta em planeta tem uma determinada sequência, conforme já se descreveu em *Pokes* e *Dicas* e hoje se refere outra vez, mas isso só ajuda a encontrar mais facilmente a solução, porque o essencial permanece: o jogo é enganadoramente simples e arriscamo-nos a ver constantemente o pobre *Zub* a perder a sua energia, até ficar transformado num monte ossos.

Os gráficos são bastante razoáveis e bem animados e, no conjunto, trata-se de um jogo aceitável, que coloca alguns desafios interessantes.

**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 7  
**DIFICULDADE (1-10):** 7  
**CONSELHO:** Ver antes de comprar

# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## Pokes & Dicas

SÃO mais as dicas do que os pokes, ultimamente, e até com alguma vantagem, já que muitos leitores, por não disporem de instruções, muitas vezes não sabem como avançar nos jogos. Por outro lado, são numerosos os mapas que nos têm enviado, embora nem todos com um mínimo de qualidade. Aliás, com os mapas há um problema básico: «autoria» reivindicada, quando se trata, em muitos casos, de uma cópia, ainda por cima deficientemente executada, de material de revistas estrangeiras. O problema não está essencialmente em «inspirarem-se» nesses mapas, mas em apresentarem-nos como próprios, ao passo que alguns leitores, muito louvavelmente, referem de onde os tiraram.

Claro que fazer um mapa é difícil e não haverá grande problema se pegarem um mapa tirado de uma revista estrangeira e o enviarem, desde que enriquecido com elementos vossos. Por exemplo, pode suceder que o mapa original tenha apenas as salas e que vocês metam nelas o que aí se encontra, mas copiá-lo pura e simplesmente não está certo. E lembrem-se de que muita gente, incluindo o autor destas linhas, lê as revistas estrangeiras sobre jogos de computador! Além disso, uma vez mais pedimos que desenhem os mapas a tinta preta, de preferência, que sejam bem legíveis e, se possível, de dimensões médias.

E, posto isto, passemos às dicas, começando com as muitas que nos foram enviadas por Pedro Miguel Figueiredo, de Oliveira de Azeméis:

### Trailblazer

Pratiquem bem todos os níveis, até saberem o caminho de cor; evitem «gastar» os saltos, até que não haja outra alternativa, como, por exemplo, quando ficarem presos num canto ou num buraco; sigam com o máximo de velocidade, pois, quando chegarem a uma fenda, terão de ir depressa para a saltar; aí, se precisarem, poderão carregar na tecla de «salto» para ter mais força.

No primeiro nível, encontrarão um grande grupo de caminhos cruzados, com buracos, que parece um tabuleiro de xadrez. Não há uma regra definida para passar isto, e uma me apareceu: se andarem a toda a velocidade e saltarem quando chegarem ao primeiro buraco, empurrando o joystick todo para a esquerda ou para a direita, irão saltar fora da parede e aparecer do lado oposto do buraco. Nos níveis mais difíceis aparecem caminhos separados que, normalmente, desaparecem num só. Talvez a parte mais difícil do jogo seja quando aparece um grupo de letras. Estas obrigam a curvas apertadas e terão de abrandar para não caírem em qualquer dos buracos.

### Druid

O objectivo é matar todos os demónios em todos os níveis. Uma coisa a fazer é recolher todas as chaves que encontrarem, pois irão precisar de todas. Há também feitiços para matar inimigos e a tabela que se segue indica o número de vezes que uma criatura precisa de ser atingida, com qualquer dos feitiços, para morrer:

Os feitiços são Água, Fogo e Electricidade e os números indicam-nos por esta ordem:

FANTASMA	1 - 1 - 2
ARANHA	3 - 1 - 2
ESQUELETO	1 - 3 - 2
COBRA	3 - 1 - 2
ESPECTRO	3 - 2 - 2
MINHOCA (?)	3 - 1 - 2
DEMÓNIO	3 - 3 - 1

O jogador começa como halfwit (pateta) e sobe até ao grau 15, que é light master, conforme os resultados que obtém.

## Nosferatu

O MAPA  
E A SOLUÇÃO

POR  
ARTUR MIGUEL  
1987.

**1ª PARTE**  
o castelo

**2ª PARTE**  
a aldeia

**LEGENDA e SOLUÇÃO**

- ESPADA - PARA MATAR OS MORCEGOS, ARAJUNAS, RATES
- CHAVE - PARA ABRIR A PORTA QUE DÁ ACESSO À 2ª PARTE
- ☒ RODAPÉS - COM A LAMPARINA ILUMINAM A CAVE
- ☒ UNCHARD - PARA FAZER ESTACAS UTILIZADA PARA MATAR OS VALPIROS, PODEM SER FEITAS POR JOHNATAN E VANHELSING, OBTÊM-SE A PARTIR DE OBJECTOS DE MADEIRA (EX: CADEIRAS MORTAS)
- + UOEFERATU - LOCALIZAÇÕES POSSÍVEIS DE NOSFERATU
- ⊗ FIN. QUANDO LUCY CONDIZ NOSFERATU AO SEU QUARTO
- \* PARA EVITAR OS MORCEGOS LAMINAR DEBAIXO DO BALCÃO

**CAVE**

subir a escada para subir a sala secreta

porta 2ª parte Usar chave para entrar.

entrada 2ª parte

COZINHA

CHAVE

SMITH

BIBLIOTECA

ESCALADA

CRISTAL

LUCY

VANHELSING

### Fairlight II

Como completar a primeira parte: Direita, baixo, baixo, direita, direita, direita, direita, baixo, baixo, esquerda, esquerda, esquerda, esquerda, esquerda, esquerda, cima-direita, largue pedra, suba pedra para apanhar frango e chave, esquerda, cima, cima, certifique-se de que está no quarto com dois barris e uma bolha, direita, cima, cima, com cursor na chave, apanhe objecto em frente do buraco, vá pelo alçapão, direita, baixo, esquerda, esquerda, esquerda, direita, direita. Deve estar num quarto com uma poção. Direita, direita, direita, direita, direita, cima, cima, cima, cima, cima, cima, direita, direita, use objecto que apanhou no quarto do alçapão e é tempo de carregar a segunda parte.

### Heartland

**NÍVEL 1** — No quarto de início, espere que caia o chapéu e apanhe-o; vá o mais para a esquerda possível e espere pelo livro; apanhe-o e vá para a direita, até encontrar a sua cama; vá

para a porta da esquerda, vire-se para a parte de fora do «écran» e entre; vá o mais para a direita possível e o livro começará a piscar; espere até que a folha caia, apanhe-a e volte para trás, para a sua cama; carregue em «disparar» e está no nível 2.

### Zub

Você tem de chegar a Zub 10 e voltar. É necessário saber para qual dos transportadores ir, porque cada qual leva-o a um planeta diferente. Esta tabela pode ajudá-lo a escolher o caminho mais rápido:

LOCALIZAÇÃO	ESQ.	MEIO	DIR.
1	2	3	2
2	1	2	3
3	1	2	4
4	6	5	3
5	4	6	4
6	7	4	5
7	8	9	6
8	7	9	9
9	7	10	8
10	9	9	9

Bem, é tudo deste leitor, além de uma informação que pede para transmitirmos: ele faz um programa de rádio sobre informática, na Rádio Voz de Azeméis (94 Mhz em estéreo), aos sábados das 17 às 18 horas. Que tal ouvi-lo?

### Spiderman

Este jogo, pelos vistos, tem mais adeptos do que pensávamos, e Pedro C. Miguéis, morador na Rua Viriato, 10, 2.º-esq., Pragal, 2800 Almada, que quer trocar correspondência, mandou estas dicas:

O relógio indica quantos movimentos foram executados: (LOOK CLOCK). Quando chegarem à FAN, sigam para baixo (D, D, D, D, D) e chegarão a uma sala onde se encontram DOCTOR OCTOPUS e o ELECTRO. Sigam (W, GET GEM). Não imagino como poderei eliminá-los.

Escrevendo (LOOK PAPER) surge a mensagem «I SEE PARTIAL WEB FORMULA, NEEDS EXOTIC CHEMICALS!» o que me leva a crer que haja divisões por descobrir.

## Linha a linha...

O interesse dos leitores por Linha a Linha continua e, hoje, abrimos com uma série de rotinas enviadas por António José Silva Soares, da Amadora.

```

5 REM alteração dos caracteres
10 REM António José Soares
15 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: Cls
17 CLEAR 31823: PRINT «Espere um momento, por favor»
20 FOR A=0 TO 768
30 POKE 31824+A, PEEK (15616+A)
40 NEXT A
50 INPUT «Número de código do primeiro carácter a mudar»:
K1 «Número de código do último»: K2: IF K1 >255 OR K2 >255 OR K2 <32 OR K2 <K1 THEN GO TO 50
60 LET BYTE=(K1-32)*8+31824: LET Y=BYTE
65 IF BYTE=YT+(K2-K1+1)*8 THEN GO TO 1000
70 GO SUB 500
80 GO TO 65
500 REM subrotina de impressão: «•» representa um espaço
505 LET B$=«»: LET X=1: LET Y=1
510 CLS: PRINT AT 5, 12; «12345678»: FOR A=1 TO 8: PRINT
AT 5+A, 11;A: NEXT A
520 PRINT AT 5+Y, 11+X; FLASH 1: «•»: LET I$=INKEY$:
IF I$ << «1» AND I$ >> «0» THEN GO TO 520
522 IF I$=«1» THEN LET B$=B$+«1»: PRINT AT 5+Y,
11+X; «•»
525 BEEP 1,X*Y
530 IF I$=«0» THEN LET B$=B$+«0»: PRINT AT 5+Y,
11+X; «•»
550 LET X=X+1: IF X >=9 THEN LET X=1: POKE BYTE, VAL
(«BIN»+B$): LET B$=«»: LET BYTE=BYTE+1: LET
Y=Y+1: IF Y >=9 THEN Return
560 GO TO 520
900 REM Finalização
1000 BEEP 1,-5: Cls: POKE 23606,0: POKE 23607, 60: PRINT
    
```

```

«Este é o novo jogo de caracteres»: POKE 23606,80:
POKE 23607,123: PRINT: FOR A = 32 TO 128: PRINT
CHR$ A; CHR$128: NEXT A
1010 POKE 23606,0: POKE 23607,60: INPUT «Quer introduzir
mais caracteres»: C$:IF C$(1) = «s» OR C$ = «S» THEN
GO TO 50
1020 INPUT «Quer gravar os novos caracteres «ú: IF C$(1) =
«s» OR C$ = «S» THEN IMPORT «NOME»: N$:
SAVE N$ CODE 3182.L776
1030 POKE 23606,80: POKE 23707,123
    
```

Com este programa podemos mudar, criar, definir e utilizar novos caracteres nos nossos programas. Este programa pode ser utilizado no 16K e as teclas de utilização são as seguintes: «0» move o cursor sem marcar; «1» move o cursor e marca. Para carregar os caracteres definidos por esta linha: CLEAR 31823: POKE 23606,80: POKE 23607,123: LOAD «» CODE.

```

Inversão horizontal de qualquer figura ou texto:
10 FOR N=59000 TO 59000+58: READ Y: POKE N,Y:
NEXT N
20 DATA 197, 33, 0, 64, 17, 0, 24, 126, 6, 8, 15, 203, 22, 16,
251, 27, 35, 122, 179, 32, 242, 33, 0, 64, 6, 216, 197, 221,
33, 31, 0, 235, 221, 25, 235, 6, 16, 126, 221, 78, 0, 113,
221, 119, 0, 221, 43, 35, 16, 243, 1, 16, 0, 9, 193, 16, 225,
193, 201.
30 LIST: PAUSE 0: RANDOMIZE USR 59000

Inversão vertical de qualquer figura ou texto:
    
```

```

10 FOR X=30000 TO 30000+66: READ A: POKE X, A:
NEXT X
20 DATA 243, 33, 0, 64, 1, 0, 12, 17, 224, 87, 62, 2, 245, 62,
32, 245, 126, 245, 26, 119, 241, 18, 35, 24, 7, 241, 61, 40,
25, 19, 24, 239, 13, 32, 246, 16, 244, 241, 241, 61, 40, 23,
245, 33, 0, 88, 1, 128, 2, 17, 224, 90, 24, 215, 229, 235,
17, 63, 0, 237, 82, 235, 225, 24, 204, 251, 201
30 LIST: PAUSE 0: RANDOMIZE USR 30000
    António Soares, cujo endereço é Apartado 4015 — 2700 Amadora,
gostaria de ter as instruções do MEGABASIC 1.0 e do Beta
Basic, bem como o programa Beta Basic 3.0, com instruções. Podem
ajudá-lo?
    
```

E, por hoje, terminamos com duas rotinas enviadas por João Néson Nunes, de São Martinho do Porto. A primeira faz uma série de quadrados coloridos, em constante movimento. A segunda imprime todos os caracteres com o respectivo código à frente:

```

1 REM João Néson
10 PRINT AT 2,2; «Para gravar tecla a»
20 PRINT AT 4,2; «Qualquer tecla para continuar»: Pause 0
30 IF INKEY$ = «a» THEN SAVE «IN»
40 POKE 22527+RND*704,RND*127
50 GO TO 30

1 REM João Néson
10 LET B=32
20 FOR A=32 TO 255
30 PRINT CHR$ A; « »; B: LET B=B+1
40 NEXT A
    
```

**Cliff Hanger**

Nuno Jorge Mira, de 13 anos, de Setúbal, escreve pela primeira vez para este suplemento e mandou umas dicas para *Cliff Hanger*, no seguimento das que anteriormente publicámos.

**NÍVEL 10**

- «Which One»: vá só à bomba do meio e atire.
- «The Blitz»: tentem acertar, senão...
- «The Artillery Train»: empurrem primeiro a alavanca de baixo; quando o canhão chegar ao fim da linha, empurrem a alavanca de cima e, depois, vão à caixa e teclam «baixo» para disparar.
- «Bounce to Boulder Dash»: dêem dois passos para baixo, saltem para cima da cama elástica; depois de estarem do outro lado, empurrem a pedra e, em seguida, dêem um passo para cima.

**NÍVEL 11**

- «Too Much Gauss»: teclie «cima» e, quando o peso for por cima da estrada, teclie «baixo» e «disparar» simultaneamente.
- «Confused You Will Be»: salte para a tábua, assim que aparecer o *screen*, continuando a carregar para a frente; logo de seguida, carregue para trás.
- «Hi Tech Boulder Dash»: não perca tempo a empurrar a alavanca, limite-se a empurrar a pedra.

**NÍVEL 12**

- «Zap»: empurre a alavanca até o inimigo estar por cima da estrada; dispare quando o bandido sair do túnel.
- «Great Railways Journeys»: salte para o vagão e, quando, chegar ao outro lado, empurre a pedra quando o ponto no radar estiver próximo do traço.
- «Double Shot»: quando o homem for a entrar no túnel, «dispare», carregando sempre para a «frente», até o canhão disparar o segundo tiro.
- «Where Did That Come From»: empurre a pedra e teclie logo de seguida «baixo», para a pedra não lhe bater.
- «Just Survive»: ande para baixo, para a pedra não lhe bater.
- «No Where To Run»: (Aqui não sei o que deve ser feito para não perdermos uma vida).
- «No Duck no Luck»: atire o *broomerang* antes de o bandido entrar no túnel, e teclie «baixo» de seguida, para o *broomerang* não lhe bater.
- «Drop in on You»: empurre a alavanca, salte para o vagão e quando o ponto estiver em cima do traço, no radar, teclie «disparar».

**NÍVEL 13**

- «The Red Herring»: atenção! Não empurre a alavanca, salte para o vagão; quando estiver no outro lado, empurre a pedra.
- «The Fatal Act»: quando o bandido vier a passar no túnel, salte para a tábua e continue a andar para a «frente».
- «Sheer Heart Attack»: tente acertar, se não...

O Nuno gostaria de ajudas para continuar, sobretudo no *screen* «The Bouncing Lemming», e também para os jogos *Gift From the Gods* e *Transformers*.

**The Goonies**

Continuam a chegar dicas para os *Goonies* e, apesar de termos já publicado algumas, vamos transcrever o material enviado por *Luis Manuel Barata*, de Lisboa. Também *António Rebelo* e *Carlos da Silva*, de Lisboa, mandaram a solução para o 3.º nível e o mapa respectivo, enquanto *Gonçalo Nunes Farinha*, *Hugo Magalhães* e *Pedro Troni* enviavam os mapas do 3.º, 4.º e 5.º níveis. Para repartir as coisas, publicamos o mapa de Carlos e de António (3.º nível) e dois do trio lisboeta, além das dicas de *Luis Barata* e de *António Rebelo*.

**1.º NÍVEL (Luis Barata)** — Levar um dos personagens a andar superior, onde está a cadeira, saltar por cima dela e empurrá-la até ficar sob a escada, subir e chegar junto da máquina que fabrica papéis; quando esta deitar fora os papéis, o outro personagem espera que a mulher passe para o lado direito, desce para o andar inferior, vai à lareira, salta para o lado esquerdo e, indo de seguida para o lado oposto, verá que se abre

uma passagem por debaixo da lareira; entra e vai para o lado direito do túnel; quanto ao outro personagem, quando sair um papel, desce rapidamente e vai para a passagem, antes que a mulher volte.

**3.º NÍVEL (Por António Rebelo)** — Ir com o primeiro boneco à primeira escada (à direita) e subi-la. Ir para a esquerda até à segunda escada e subi-la. Dar um toque para a esquerda e saltar na mesma direcção. Andar para a esquerda e subir a escada. Andar para a direita e saltar para o corrimão (no tecto). O boneco ficará seguro pelas mãos. Trocar de boneco. Ir com o segundo boneco à primeira escada (à direita) e subi-la. Andar um pouco para a esquerda e parar ao pé do primeiro lança-água (que está inactivo). Ele ficará activo e fará que o lança-água de cima fique inactivo. Trocar de boneco. Ir com o primeiro boneco até ao fim do corrimão e deixe-se cair, ir ao lança-água que agora está inactivo e coloque-se ao seu lado. Trocar o boneco. Ir com o segundo boneco até onde está o primeiro e a porta abrir-se-á. Descer a escada com os dois bonecos e entrar na porta. Assim passa ao 4.º nível.

Cuidado com as gotas de água que caem dos lados e com o homem que está na escada grande, pois este dá tiros.

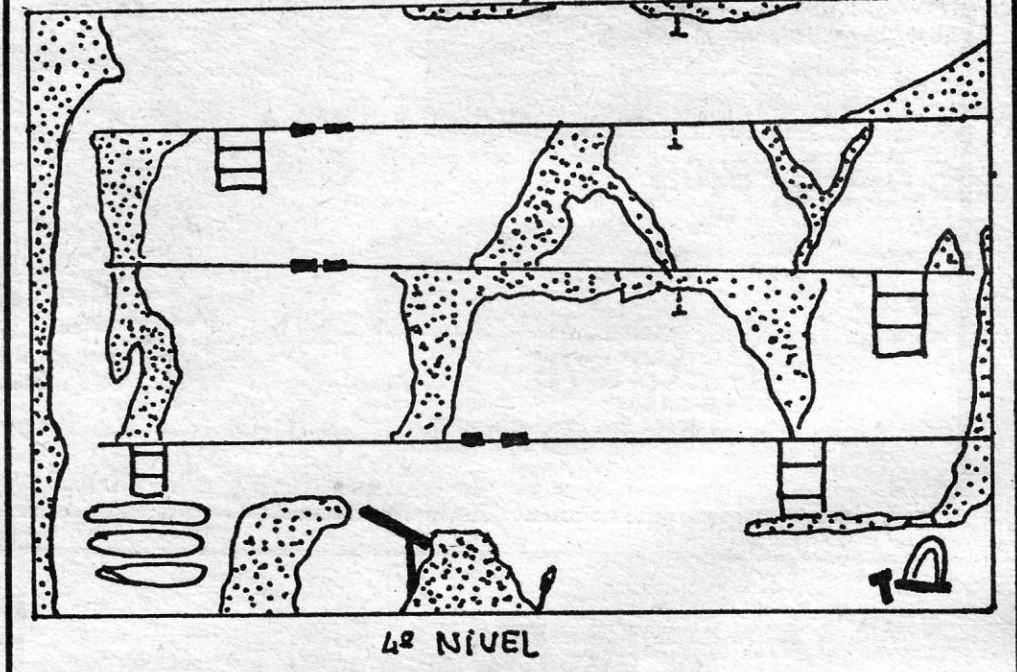
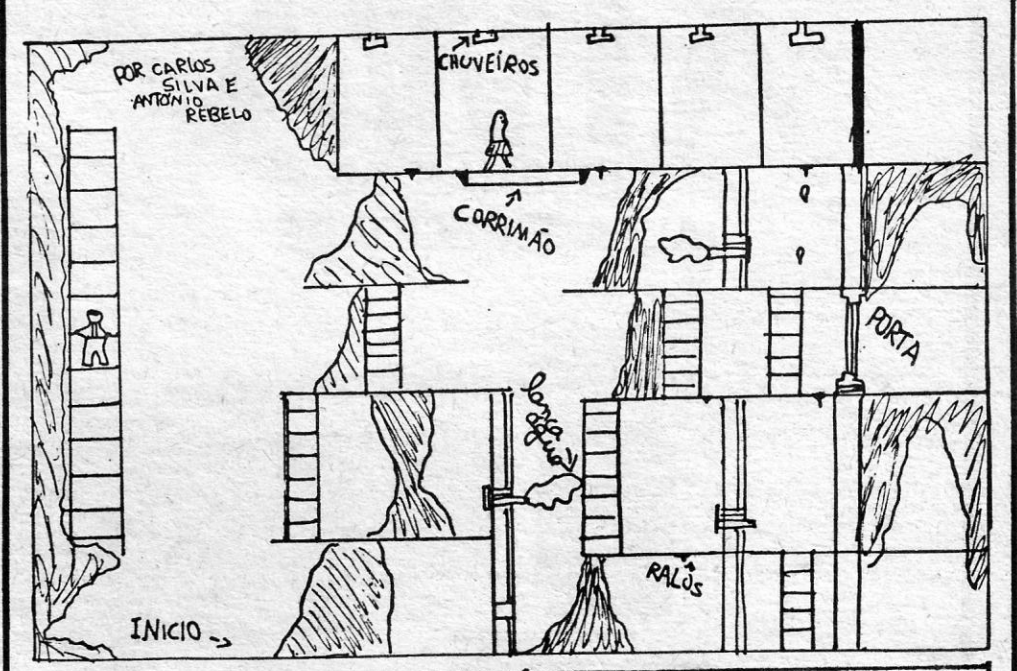
**4.º NÍVEL (Luis Barata)** — Este nível é marcado por um sistema que é fazer com que a bola que por ali desliza venha a cair no buraco, que se encontra em baixo, para então e durante três vezes cortar as vedações do canto inferior esquerdo. Repare que existem, neste andar, uns puxadores em forma de «V» invertido, que se accionam saltando para eles. Repare também que, quando o puxador é accionado, fecha-se uma comporta e abre-se um buraco. Primeiro põe-se um boneco no puxador de cima e outro no do andar inferior, que só deverá accionar o puxador quando necessário e aguentará a bola caída pelo buraco aberto pelo companheiro em cima, até o de cima descer para o terceiro andar a contar de cima. A função deste é a mesma, e quando o outro abrir a alavanca em baixo, poderá então deixar cair a bola. Ter ainda em atenção os morcegos e a maneira como se segura a bola, tapando as passagens com as placas e, ao mesmo tempo, fechando os buracos, para que a bola não caia em alturas inoportunas.

**E alguns pokes**

Finalmente, e porque muitos leitores também apreciam *pokes* e rotinas para facilitar os jogos, aqui vão eles:

- Jorge Simão, de Almada, mandou os seguintes:
  - WAR I — POKE 37033,0 (vidas inf.)
  - MASTERS OF THE UNIVERSE — POKE 25605,24 (não há escudos laser): POKE 24576,0 (energia inf.).
- Colocar os *pokes* antes do último *RANDOMIZE*. Sublinhe-se, ainda, que Jorge nos mandou, impressos numa *printer*, um *screen* de *Masters* e dois de *War*.
- Luis Miguel Matos*, de Lisboa, além de um mapa do 1.º subnível de *Future Knight*, enviou estes:

**3.º NÍVEL DOS GOONIES**

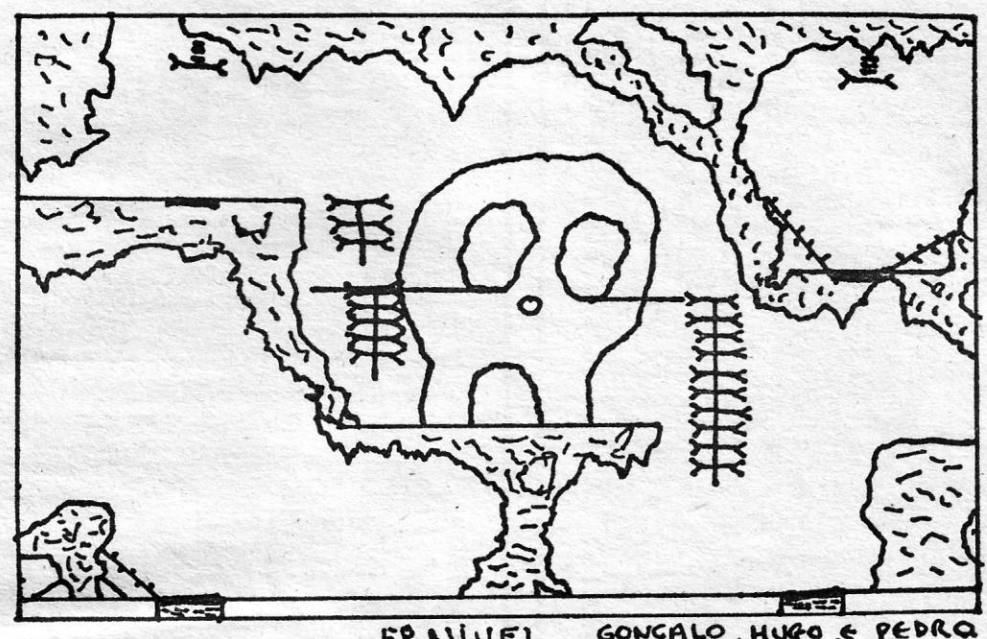


- LAZY JONES — POKE 68693,0
- COMMANDO — POKE 64441,172
- PENETRATOR — POKE 40733,0
- SAI COMBAT — POKE 65364,201
- Ricardo António Ferreira Barreto*, da Parede, manda, entre outros, os seguintes:
  - CRITICAL MASS — POKE 56789,52 (não perde energia)
  - DEATH CHASE — POKE 36517,0 (vidas inf.)
  - FULL THROTTLE — POKE 45171,0 (não é preciso acelerar)
  - LASER SNAKE — POKE 57933,0 (vidas inf.)
- ROCKMAN — POKE 32566,0 (vidas inf.)
- ZORRO — POKE 53729,0 (vidas inf.)
- ZAXXON — POKE 48825,255.

A terminar, *Artur Miguel Alves Caetano*, de Lisboa, mandou o mapa de *Noseratu*, que publicamos, e estes *pokes*:
 

- ARCADIA — POKE 23776,0 ou 25776,0
- GROUND ATTACK — POKE 29063,0
- JET PAC — POKE 25020,0
- TUTANKAMON — POKE 27783,0

 E hoje ficamos por aqui, pedindo desculpa aos mais atrasados por ainda não lhes termos publicado o material. A vossa vez chegará, descansem.



**GOONIES**

**Top «A Capital»**

**OS DEZ MAIS MAIS DA SEMANA**

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — *Scalextric*
- 2.º — *Bomb Jack II*
- 3.º — *Exploding Sist II*
- 4.º — *Super Cicle*
- 5.º — *Super Soccer*
- 6.º — *Ace Of Aces*
- 7.º — *Vulcan*
- 8.º — *Arkanoid*
- 9.º — *Future Knight*
- 10.º — *Napoleon At The War*

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

**MICRO COMPUTADORES — OFERTAS PÁSCOA!!!**

- ZX SPECTRUM PLUS 128 K ..... 24 900\$
- ZX SPECTRUM PLUS + 2 ..... 37 500\$

(IVA INCLUÍDO)

NA COMPRA DO SEU MICROCOMPUTADOR UMA OFERTA ESPECIAL PARA SI!

RUA LUÍS DE CAMÕES, 35-B — LISBOA ☎ 63 78 64

- TIMEX
- COMMODORE
- ATARI • AMSTRAD • SONY
- COMPUTADORES
- IMPRESSORAS
- MONITORES
- SOFTWARE

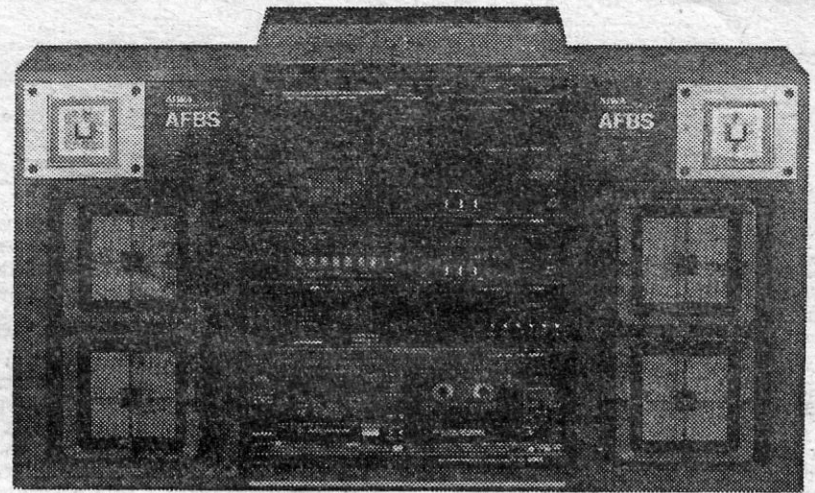


# AIWA®

SISTEMAS DE ALTA FIDELIDADE



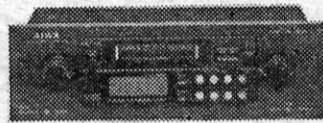
CA-25



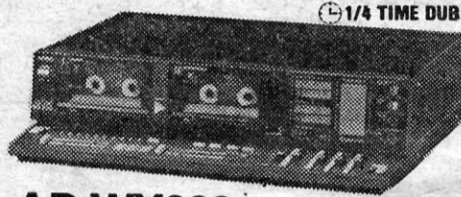
DX-1500



AD-F990B



CT-S75



AD-WX220



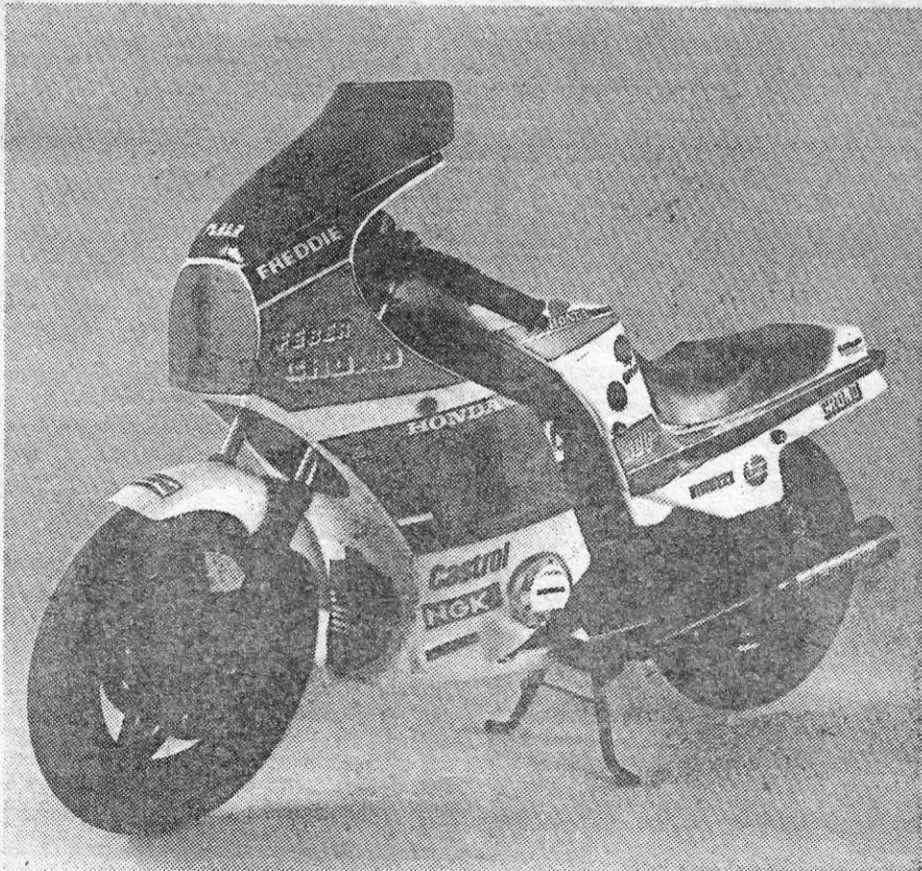
REPRESENTANTE EXCLUSIVO:

**marvesco**

— sociedade de representações, importações e exportações, lda.  
 AVENIDA DO BRASIL, 200, 2.º, ESQ. — 1700 LISBOA — TEL. 896706 — PORTUGAL  
 EXPOSIÇÃO E VENDAS: AVENIDA GENERAL ROÇADAS, 101-A — 1100 LISBOA — TEL. 841192

# FEBER®

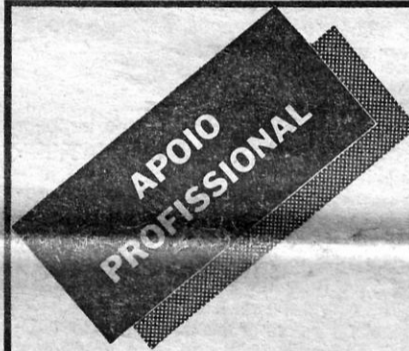
JUGUETES FEBER S. A.



BRINCO 87  
 STAND 304

**FEBER** — APRESENTA A SUA ESCUDERIA PARA OS CAMPEÕES DO FUTURO

- Rodas em borracha, dois motores, embraiagem automática no guidador
- Bateria recarregável de 6 v.
- Travão de pé com segurança



# TRAN JASMIN

## TURBO HQ 20 Mb



PC-COMPATÍVEL

Venha conhecer a máquina pessoalmente nas nossas instalações.

# M MELO

INFORMÁTICA

AGENTE AUTORIZADO

JOSÉ DE MELO & SILVA, LDA.  
 ESCRITÓRIO: Rua Bernardim Ribeiro, 15 — 1100 LISBOA  
 SALA DE EXPOSIÇÕES: Rua Gonçalves Crespo, 18-C — 1100 LISBOA  
 LOJA ZODÍACO: Rua Conde Redondo, 5-Loja C — 1100 LISBOA  
 Telefones: 54 99 04 - 52 56 69

# AMSTRAD PC 1512

D-BASE III  
 TRATAMENTO DE TEXTO EM PORTUGUÊS  
 SUPERCALC 3.1 e 2  
 TURBO PASCAL, CONTABILIDADE, FACTURAÇÃO, STOCKS, SALÁRIOS, ETC., ETC.

Já disponível o DISCO RÍGIDO DE 20 MEGABYTES

Agentes oficiais:



**CASA VIOLA**

LISBOA • BRAGA • ESTORIL • VISEU • PORTIMÃO